超级马里奥吧周刊

Super Mario Bar Weekly

Vol. 33

Free！

免费！

Made By Zds

2012/04/16

本期内容

1.漫画《SMBX的消失》
2.「超吧游戏社」SME.C
3.手绘二张
4.美国任天堂抢注新域名
《超级马里奥4》正在开发?

5.宫本茂：我最喜欢的非任天堂游戏，
是 Angry Birds！

6.3DS的破解现状

衷心感谢各位帖子作者以及原新闻作者

Enjoy it!

本期吧刊配的背景音乐是皇后乐队的《We Will Rock You》。
这里就不附送了，请自行寻找适当的方法聆听。

【漫画】SMBXの消失【玛丽的对头】



此处内容为节选，完整版请至以下链接阅读：

【鄙人又来发漫画了！】漫画SMBXの消失

「超吧游戏社」SME.C [SMF]

超吧游戏社群号：1392074*
相关帖子之一：Hello Engine 马里奥引擎使用指南

[SMF]感谢Hello大大制作了这个引擎，让我们能在PC玩到几乎跟SMA4一模一样的马里奥游戏，并且根据这个开源引擎，衍生出了众多神作，例如Mushroom Kingdom Fusion和Super Mario Fusi-on Revival这两大由Fusion Team团队做的神级马里奥游戏。

……要用好这个引擎，要有使用GM的基础，不过其实当初我也压根不会用GM这个玩意，完全是凭自己摸索，按照HE里自带的示例关卡摸索出来的，所以，没有学过GM不要紧，看过这篇教程后，你也会“差不多那么一点”能弄懂这引擎怎么用……好吧我自己也不是完全都懂，反正以后要是发现了这引擎的新功能我会再补充的。



有兴趣尝试？阅读下面的帖子吧：

Hello Engine 马里奥引擎使用指南

注释　★此群号为百度Hi群群号。根据PDF版编辑者之前的观察，超吧范围内使用百度Hi的吧友已经很少。

「超吧游戏社」SME.C [SMF]

相关帖子之二：超吧游戏社招人ing

[SMF]我有意做一个超吧的马里奥游戏……
名字叫Super Mario Advance Revival
制作引擎是自己修改的Foot Engine
目前这个引擎还没有完善，可以先用Hello Engine 5.1制作
之后再改用Foot Engine，
所以征求有意者，制作一些高质量关卡然后发给我，
我会整合在SMAR里，
毕竟我一个人做吃不消啊。

[林卡]啊……原来不是像SMX一样的直观式而是MW一样的区域式，
不过没有关系了，
这几天我着手做地图吧。
[荷包蛋]写这么多辛苦了，纯精神上支持你……
[冷风]暑假我会有大块的空余时间，做这个也许是一个不错的尝试……
[Zds]有时间也捣鼓捣鼓，看起来很有意思的说…



看起来当时大家对“属于自己的同人游戏”还挺有兴趣……

现在教程也有了，可以邀请人帮忙做关了

「超吧游戏社」SME.C [SMF]

相关帖子之三：Foot Engine更新进度

4.06. 1.增加改键位功能，按F10改键位。
2.修复通过水管跳转房间时HUD不显示卷轴滚动出现故障的bug。
3.修复不能死亡的问题。

4.07. 1.新增功能 改键位（按F10）
2.稍微修改了标题的字（左上角左下角那些小字）
3.修正部分bug，未完全修正完。

4.08. 1.更新多世界水管跳转功能
[SMF]这个功能在MKF和SMFR里都有出现，就是在大地图上进水管进入另一个大地图,而Hello，他做的引擎虽然很强大，但为什么没有这个功能呢？（自古都没听说过m一款马里奥游戏就一张大地图的，所以这个功能是最需要的）因为Hello这个人有个毛病，就是绝对不听取任何建议，我行我素，就是这样，所以为什么MFGG论坛的自制游戏区都非常抵制HE引擎的原因，除非这个引擎有非常大的的bug，都引起众怒了，铺天盖地的愤怒的玩家PM他，这样的话，他才会去修正这个bug……

Foot Engine更新进度帖

【发那里没人看】
「超吧游戏社」SME.C 群 招人

手绘两张~



作者：微博网友@JohnnyZ__★



作者：来叔

杜甫代替马里奥救公主

注释　★原吧刊说本图片作者是吧友“囧囧王八壳”（即上方按钮所链接到的帖子的发帖人），但从右下角水印看，该图片的作者应为微博用户“Johnny-Z_ABEES_”。根据搜索，该用户的微博昵称已更改为“JohnnyZ__”。（2016年5月8日情况；如果你使用新浪微博，不妨做下搜索）

【新闻】美国任天堂抢注新域名，《超级马里奥4》正在开发？

据悉，任天堂已经购下域名Supermario4.com，经笔者访问发现该域名已经跳转至任天堂官网，而whois信息也显示了域名Supermario4.com确实在任天堂旗下，不过两个cn域名还未注册，看来任天堂已经拿下了域名Supermario4.com，那这是不是意味着《超级马里奥4》将诞生呢？ 从目前的状况来看，任天堂在SFC上曾经推出过《超级马里奥4》，此次很有可能推出3DS平台版本，相信无论怎样，玩家们都会非常期待。

任天堂曾于去年向世界知识产权组织(WIPO)提请仲裁域名SuperMario.com，目前该域名已经归至任天堂名下，奇怪的是任天堂时隔二三十年才想起拿回域名SuperMario.com，看来对于域名品牌的保护并不算重视。
(新浪网)



在浏览器输入Supermario4.com域名并回车将会直接跳到任天堂官网

域名	supermario4.com	委托易介公司购买此域名
所有者	Nintendo of America Inc.	
联系人	Web Master	
E-mail	webmaster@nintendo.com	
注册商	MELBOURNE IT, LTD. D/B/A INTERNET NAMES WORLDWIDE	
注册时间	2007-03-21	
过期时间	2013-03-21	
更新时间	2012-04-03	
状态	clientTransferProhibited	
DNS	A4.NSTLD.COM	
DNS	F4.NSTLD.COM	
DNS	G4.NSTLD.COM	
DNS	L4.NSTLD.COM	

域名Supermario4.com的whois信息

任天堂购新域名 超级马里奥4即将推出？
（新浪游戏）

【新闻】宫本茂：我最喜欢的非任天堂游戏，是 Angry Birds！

[有趣至极]

马里奥和塞尔达系列的作者宫本茂大师，在任天堂自家的游戏之外，最喜欢的游戏是什么呢？在巴黎一场宣传用 Nintendo 3DS 导览罗浮宫的场合上，宫本桑公布了原来他最喜欢 Angry Birds！这和任天堂自己的高层一片不屑手机游戏的声音似乎相背道而驰，但是做为一个资深游戏开发者，他看到的是 Rovio「开心地在开发游戏」、「拥有非常有创意的一面」以及该公司能「启发我们更努力地创造意料之外的东西」。



有趣至极点评：1、图假了
2、话说小鸟宇宙版会登陆3DS，茂叔你是不是幕后黑手？
3、你让你之前痛骂智能手机游戏好基友岩田聪情何以堪...

（来源：Engadget）

宫本茂：「我最喜欢的非任天堂游戏，是 Angry Birds！」	贴吧版	Engadget 原文

【转】谈3DS的破解现状 [有趣至极（转）]

（节选）他的文章说的内容大致是这样的，在N3DS之前的任天堂主机时代，系统反盗版验证程序在游戏运行之后是不起作用的，但是在N3DS时代，反盗版验证程序就可以干涉游戏运行，进行一些签名核对，不合法则会随时关闭游戏进程。在这套动作中，游戏与系统的关系，就像Windows与Office的关系，Office运行时Windows并不退出，而且Windows可以联网检查程序的合法性（N3DS是不用联网的）所以目前的Office2010破解就只能靠内建服务器验证，不能跟Windows的加密验证机制硬耗。

文章写的不错，但是按照现在的进展来看，老任根本就不会允许盗版的程序运行，每个能运行的程序在老任和N3DS系统都有签名核对，不同意根本不给你运行，所以就算破解了也比较麻烦，我们不仅要一卡一游戏（GBA烧录卡那种，不然系统不认签名）还要随时刷系统（每出一个游戏就要添加一个代码，搞不好随着系统更新还要更新主密钥）。于是刷机是必然的，但是N3DS正常更新系统都不容易呐-_-b

N3DS更新系统有两种方式，第一是网络下载更新，第二是卡带自带更新。网络下载这个是不可能了，卡带自带更新我也比较怀疑，因为现在的电路研究表明一切对游戏卡的读取储存操作都要经过加密芯片，换句话说，问题又回到了硬加密芯片上。

可能还会有人问，那么用SD卡端下载程序怎么样呢？这个问题吧，我在GBA Temp潜了半个月水，觉得不可能，因为就连eshop下载游戏都要签名和密钥验证，还有坑爹的大小验证，小了简单，大了肯定不行。随着新的程序放出下载，密钥和签名是被打包在我们下载的源程序里面，然后再写入系统。还有一些隐藏数据的说法，这个我不太信，N3DS又不是什么需要特别保密的东西，而且岩田聪又不是像乔布斯一样那么严格的人，有必要搞这个么？当年Apple为了防盗版直接拿掉了主存储的读取权限，最后营造出一个正版氛围浓厚的西方世界来，N3DS没这么大使命吧？